Опубликовано 18 мая 2021

Ad Tempus

Участвовал в конкурсе сценариев шотган 2014 года. Автор: Джоном Уильямсом, Оригинал сценария

Мы взяли на себя смелость переделать сценарий под терминологию “Дельты Грин”. В оригинале он для “Зова Ктулху”.

Предыстория

Всё началось как домашнее задание.

Эммет Йейтс, техник по генераторам из Карни, штат Небраска, помогал своей дочери Лорен с домашним заданием по магнитным полям. Ему стало любопытно физически обратить вспять магнитные поля. После того, как он построил у себя во дворе вал, покрытый магнитами, он вошёл в машину и включил её. Наблюдая за умершей матерью несущей себе лимонад, он осознал всю глубину своего успеха. Сейчас, постарев Эммет уверен, правительство уменьшило его машину и использовало для грязных дел. Способ остановить это: убить себя, до того как создаст это устройство.

Приступая к работе

События этого сценария происходят в наши дни. Следователи могут как состоять в Дельте Грин так и нет и иметь любую местную правоохранительную или военную профессию (Военно-юридическая

служба, Служба криминальных расследований ВМС США, ЦРУ, Агентство национальной безопасности, Департамент исправительных учреждений, Отдел собственной безопасности и т. д.), Хотя и психолог/криминалист может оказаться полезным. Кроме того, поскольку Эммет ранее служил в армии, Куратор должен знать, что его нелегко поймать.

Перед игрой Эммет попытался подстеречь нарядившись Сантой в местном торговом центре. Он потерпел неудачу и был арестован, но успев сделать зазубренный шрам на щеке молодого себя. Оказавшись в тюрьме, старый двойник активировал свои наручные часы и исчез на глазах у офицера и заключенных. Это событие привлекает внимание Дельты Грин к Эммету. К несчастью, несколько Гончих псов Тиндала также заметили его. Скоро они начнут свою охоту, похоже что и Ячейка её не минует. Ниже приведены наброски каждой локации и события в каждой сцене.

Локации

- Отправляйся в “Тюрьму” - В полицейском участке игроки могут прочитать отчеты, и, если они среагируют быстро, опросить свидетелей исчезновения. Офицер Девон О’Мэлли описывает происшествие как громкий хлопок, пурпурную вспышку и густой дым. Проверки Агентурной разведки подтвердят его искренность. Заключенные Ричард Винчестер и Майкл Карлин заявляют: «Это было похоже на телепорт в Звездном Пути». Детективы все еще просматривают видео допроса пожилого Эммета, а отпечатки пальцев еще не сопоставлены.
- Не получишь 200$ - Если игроки сначала займуться бумагами, свидетели будут на допросе и не доступны, но отпечатки пальцев из “обезьянника” покажут, что пожилой мужчина - Эммет Йейтс. Видеозапись его допроса доступна и покажет встревоженного старика, который постоянно бормочет странные фразы: “Этого не случиться, если я остановлю его здесь” и “История не должна повториться”. Успешная проверка Бдительности позволяет игрокам заметить, что во время допроса старик дважды “мерцает” из одного времени в другое. Потеря Рассудка 1d4/1d6 от Сверхъестественного.
- Допрос жертвы - Эммет встретится со следователями в своем доме за городом. Он явно потрясен, и у него свежие швы. Он не знает, почему на него напали, у него нет врагов. Он упоминает, что его дочь уехала с матерью, пока этого человека не поймают. А, если надавить, он вспомнит, что у нападавшего был шрам, идентичный его собственному.
- Караул - Если игроки сочувствуют жертве или преуспеют в проверке Убеждения чтобы понравиться молодому Эммету, он попросит их остаться и убедиться, что не произойдет еще одного покушения. Если они согласятся, оно произойдет. Если нет, вместо этого старый Эммет нападёт на Ячейку, используя записи будущих полицейских расследований. Если молодой Эммет умрет, возникнет парадокс, который перебросит дом, Ячейку и все, что внутри, в Будущее. Если нет, старый Эммет активирует свое устройство, чтобы сбежать, и парадокс высвобождается таким образом.
- В Будущем - В своём времени Старый Эммет гораздо лучше подготовлен к битве, чем Агенты. Комната, в которой они находятся, его собственная гостиная, заполнена оружием и всевозможными

видами оружия, которое он немедленно хватает и атакует. Он будет сражаться насмерть. После этого игроки поймут, что они больше не в Настоящем. Те кто проходит проверку ИНТ теряют Рассудок 1d4/1d6, осознавая перемещение во времени. Наручные часы помогут вернуться после успешного теста Электроники, Информатики или Удачи, но тест Удачи должен быть со штрафом.

- Плохая собака - Как только Агенты вернутся в настоящее, у них есть немного времени, чтобы прийти в себя и решить, что делать с телами и что делать с полицией. Прежде чем они смогут начать действовать по плану, пара тонких угловатых зверей вылезает из углов комнаты с той же фиолетовой вспышкой, хлопком и дымом, что и при работе Устройства Эммета. Псы наконец-то отследили нарушение во времени. Они используют тактику коротких ударов и сосредоточены на Агентах.
- Заключение - Если партия теряет более двух членов, у снисходительного Куратора может раздаться громкий треск, и дверь распахнется внутрь, чтобы показать команду оперативников Дельты Грин, вооруженных устройствами для определения временных нарушений. Эта команда быстро справится с любыми оставшимися Гончими. В этом случае все Агенты, не относящийся к Дельте Грин, будут усыплены транквилизаторами и вывезены из этого района. При успешном выполнении теста Бдительности игроки могут заметить значок на лацкане с зеленым треугольником на одном из членов команды. Если группа уничтожает Гончих, все происходит, как указано выше, но они также слышат: «Черт побери, хорошая работа». и «Почти так же, как мы, а, Декер?» перед тем, как потерять сознание.

Награды

Если молодой Эммет выживет, наградите каждого члена 1d4 ОР. Дайте 2d4 ОР, если партия справилась с Гончими самостоятельно, или 1d4-1, если им поможет Дельта Грин. По желанию Куратора может быть добавлена сцена для введения новых агентов в Дельту Грин, персонажам могут предложить стать рекрутом если они хорошо себя проявили.

Противники:

Об Эммете Йейтсе

Эмметт Йейтс был обычным синим воротничком в крупной сервисной компании по обслуживанию генераторов, пока его удача (или гениальность?) Не вдохновила его на создание того, что можно сравнить с машиной времени.

В молодости он выглядит невзрачным и обычным. Пожилой же с безумным взглядом, человека, отчаянно пытающегося не допустить ужасных вещей, и его глаза открывают глубины реальности, которую он видел. Как уже упоминалось, шрам пересекает его щеку, почти касаясь его левого глаза. Это появляется после того, как он наносит рану самому себе. Куратор должен изображать его вызывающим сочувствие, возможно, даже

заслуживающим жалость. Его смерть хоть и трагична, но совершенно необходима. В скобках характеристики для 7-го издания Зова Ктулху.

Эммет Йейтс, путешественник во времени

СИЛ 13 **ТЕЛ** 14 **ЛОВ** 10 **ИНТ** 16 **ВОЛ** 10 **ХАР** 10
ОЗ 14 **ОР** 60 **Точка Стресса** 50
НАВЫКИ: Атлетика 30%, Бдительность 40%, Бой без оружия 40%, Вождение 20%, Выживание 25%, Информатика 40%, Наука (Физика) 30%, Огнестрельное оружие 45%, Оккультизм 40%, Оружие ближнего боя 30%, Радиоэлектронная разведка 50%, Ремесло (Ремонт механики) 70%, Ремесло (Ремонт электрооборудования) 70%, Ремесло (Слесарное) 25%, Сверхъестественное (10%), Убеждение 20%, Уклонение 30%.
АТАКА: Без оружия 40%, урон 1D4+1.
Оружие, имеющееся в его распоряжении в финальных сценах, остается на усмотрение Куратора.

Гончие псы Тиндала

Псы Тиндалоса описаны в 6-ом издании правил Зова Ктулху. Здесь же характеристики, которые мы переделали на глаз под «Дельту Грин».

СИЛ 34 **ТЕЛ** 60 **ЛОВ** 14 **ИНТ** Нет **ВОЛ** 25
ОЗ 45 **ОВ** 125
Броня: 2; восстанавливает 4 ОЗ за раунд, если ОЗ>0.
Атака: Лапа 90%, урон 1D6
Язык 90%, урон 1D4-1 ОВ истощается за раунд

Потеря рассудка: 1D3/1D20 ОР от сверхъестественного.